



DOCTORADO en Educación

UCC • Facultad de Educación

Título: El juego artístico y el desarrollo de las capacidades socioemocionales y cognitivas desde una perspectiva integral. Un abordaje en niños de 6 a 8 años en una escuela de Monte Maíz, Provincia de Córdoba

Autora: Andrea Porello

Director: Eduardo Bologna

Línea de investigación en la que se ubica: Diversidad, inclusión y aprendizaje

Correo electrónico: porelloandrea@hotmail.com

Problema de investigación

La complejidad del contexto educativo (Guyot, 2016) genera una fuerte demanda de propuestas eficaces que contribuyan al desarrollo integral de niños y niñas, favoreciendo el aprender, la convivencia y los sentidos de la inclusión desde una perspectiva de formación humanizante y la comprensión de la diferencia como su rasgo esencial. La escuela requiere de investigaciones que permitan avanzar hacia la calidad educativa, tendiente a la formación integral desde y a la inclusión.

Este trabajo aborda de qué modo el juego artístico, como dispositivo educativo configurado en doce talleres, podría promover el desarrollo de las capacidades sociales, emocionales y cognitivas desde una perspectiva integral. Esto permite indagar sobre los procesos simbólicos que se ponen en juego en las diferentes propuestas e identificar de qué manera favorece en cada niño la singularización de la experiencia. La reflexión sobre estos procesos, a partir del material de campo, desde las consignas a las producciones construidas por los estudiantes y docentes que participaron, permite conocer e interpretar desde sus perspectivas las repercusiones de la experiencia en sus capacidades sociales, emocionales y cognitivas priorizando la perspectiva integral.

Se busca avanzar en la consideración del juego artístico como dispositivo que favorece la visibilización de esta dimensión. Esta perspectiva colabora a que el juego no quede reducido a una valoración subjetiva; en la cual el problema no estaría en la subjetividad sino en la opacidad de lo que entendemos por integralidad. Muchas veces el problema radica en esclarecer cuáles serían los aspectos, procesos o dimensiones que visibilizarían la dimensión integral de la experiencia educativa, esa que da cuenta de la singularización de la experiencia; para poder intervenir pedagógicamente favoreciendo su despliegue.

Los planteos interrogativos son los siguientes, acerca del dispositivo educativo basado en el juego artístico y su relación con el desarrollo socioemocional y creativo, desde una perspectiva integral de niños de 6 a 8 años, en un ámbito educativo situado:

- Es posible identificar esas capacidades desde una perspectiva integral.
- Analizar la coherencia entre lo que arrojan los datos cualitativos, así como los aportes de los datos cuantitativos.
- Cuáles son los aportes de evaluar las capacidades sociales, emocionales y creativas mediante una batería de test.
- Conocer, desde la perspectiva de los niños, niñas y docentes, cómo fue percibida la experiencia educativa.

- Distinguir qué coincidencias y diferencias aporta la perspectiva de los docentes con respecto a la de los alumnos.
 - Cuáles son los juegos artísticos que más les gustaron a los niños y niñas.
 - Conocer si existen coincidencias entre lo percibido por los docentes y los niños acerca de estas preferencias.
 - Indagar acerca de qué características tiene los juegos elegidos.
 - Analizar de qué modo los juegos artísticos facilitarían la comprensión de la diferencias.
 - Cuáles son las características de los juegos artísticos que permiten comprender las diferencias.
 - Qué procesos cognoscitivos facilitan la singularización de la experiencia.
 - A partir de qué procesos se pueden visibilizar la construcción singular del conocimiento.
 - De qué forma los juegos artísticos visibilizan los procesos que colaboran en la singularización de la experiencia.
 - De qué manera los juegos artísticos propician el desarrollo de capacidades socioemocionales y cognitivas desde una perspectiva integral.
 - Qué tipos de procesos favorecen los juegos artísticos y cooperativos planteados.
 - Cuáles son las condiciones ambientales que favorecen dichos procesos.
 - De qué manera este dispositivo propuesto favorecería el desarrollo desde una perspectiva integral en la escuela para superar las categorizaciones que aún persiste en la concepción de aprendizaje y desarrollo dentro de la escuela; entre otros interrogantes.
- Es decir, comprender de qué modo el juego artístico promueve el desarrollo de las capacidades emocionales, sociales y cognitivas de los niños y niñas desde una perspectiva integral.

Fundamentación teórica

Este trabajo de investigación se basa en dos líneas de investigación. Por un lado, las teorías psicológicas de juego desde un enfoque psicoanalítico, especialmente, el desarrollo conceptual planteado por Winnicott (1996), quien sitúa el juego en el origen de la experiencia cultural del hombre. Teniendo en cuenta la especificidad de la educación como ámbito de esta investigación, se realiza una revisión crítica de los modelos psicogenetistas entre los cuales se privilegió el aporte de la psicología rusa de L. S Vygotski (2003), quien propone el juego como base del desarrollo de las funciones psíquicas superiores y sitúa en la creación de situaciones ficticias del juego la actividad indispensable para el desarrollo integral infantil. Estas teorías, si bien emergen de diferentes paradigmas epistemológicos, no se contradicen, sino más bien tienen

puntos de encuentros y al hacerlas dialogar colaboran en la consideración de la complejidad del objeto de estudio.

Por otro lado, desde otro campo, el del arte y la educación, fue necesario hacer un recorte debido a su amplitud, complejidad y multiplicidad de abordajes. Se analizan los enfoques pedagógicos que la educación artística han tenido hasta la actualidad en la escuela, privilegiando algunos de los mismos: Gardner (2003), Eisner (2003), Alderoqui (1996), Alderoqui (1996, 2003), Spravkin (1997) Acaso y Megías (2017) y Oberta (2015).

Juego y arte comparten esa cualidad de tener un fin en sí mismos, el de desplegar el sentido subjetivo y de haber sido desplazadas a la periferia del currículo escolar por considerarlos con un carácter recreativo y accesorio. Algunas de las razones radican en que aún persiste en la educación el sentido utilitario y meritario del paradigma positivista con el que se diseñó la escuela moderna. Las políticas internacionales y nacionales avanzan hacia el propósito de una educación integral e inclusiva, cuyo principio fundamental sería el de justicia educativa.

Este estudio busca contribuir en dicho sentido y busca comprender en profundidad de qué modo el juego artístico promueve el desarrollo de las capacidades emocionales, sociales y cognitivas, desde una perspectiva integral.

Metodología

Esta investigación realiza un abordaje cualitativo, integra datos cuantitativos y cualitativos (Flix, 2014). Para el tratamiento de los datos se realizará un análisis de contenido. Los datos cualitativos provienen de las bitácoras, fotografías, entrevistas en profundidad, diario de campo, grupo focales y evaluación escrita de la experiencia educativa, por parte de los niños y niñas que la experimentaron y de los docentes, como informantes clave. Se realiza un tratamiento sistemático, siempre flexible, y se pone en relación el análisis de los datos de manera iterativa; hasta el momento de corte, cuando se logre la saturación teórica. Esta saturación tendrá su espacio cuando agregar más testimonios no aporte información significativa novedosa a las preguntas que guían esta investigación.

El material recolectado se digitaliza y se realiza una lectura preliminar, se categoriza y codifica. Debido a que se cuenta con experiencias previas de esta temática, se entra al campo con la explicitación de ciertas categorías, que fundamentan la selección no sólo de la batería de test sino también del diseño del dispositivo educativo de juego artístico que incluye propuestas lúdicas y del diseño de sus materiales (exposición de arte, tarjetas con íconos de la artista, tarjeta de color y emoción, bitácora para cada uno de los niños, poemas, entre otras).

Esta explicitación de las categorías (capacidades emocionales, sociales y cognitivas) colabora con el fin de tener cierta vigilancia de las interpretaciones que como investigadores producimos y

no como un condicionamiento a priori de la interpretación de la realidad. Guía la investigación la expectativa de generar nuevas categorías de análisis y avanzar en la comprensión de lo investigado.

Para el tratamiento de los datos cuantitativos se realiza un análisis descriptivo que permite identificar las capacidades sociales-emocionales y cognitivas, antes y después de la experiencia educativa de juego artístico, de los niños que participaron en la misma y los que no. Es oportuno aclarar que la decisión de tomar la misma batería a la otra sección que no participa de la experiencia no se la plantea por entenderla como equivalente, sino para tener alguna referencia, ya que no se cuenta con ningún dato de la población.

La batería de test seleccionados integra el aporte de la perspectiva de otros informantes, los docentes, porque debido a la edad de los niños y niñas, la información requerida debe ser mediada por un adulto cercano al niño o niña. Esta triangulación de informantes colabora en la confianza y validez de los datos; los datos cuantitativos son válidos a la luz del análisis cualitativo realizado.

Referencias bibliográficas

- Acaso, M. Megías, C. (2017). *Art Thinking Cómo el arte puede transformar la educación*. Paidós Educación.
- Alderoqui, H. (2003) Educación Artística y currículo. *Miradas al arte desde la educación. Series Cuadernos, de la Biblioteca para la Actualización del Maestro. Secretaría de Educación Pública*, 29-42.
- Alderoqui, S. (2006) *Museos y Escuelas. Socios para educar*. Paidós.
- Flix, U (2014). *La gestión de la calidad en la investigación cualitativa*. Morata.
- Vigotsky, L. (2003). *Imaginación y creación en la edad infantil*. Nuestra América.
- Winnicott, D. (1996). *Realidad y Juego*. Gedisa
- Eisner, E. W. (2003) ¿Qué puede aprender la educación de las artes? *Miradas al arte desde la educación. Series Cuadernos, de la Biblioteca para la Actualización del Maestro. Secretaría de Educación Pública*, 13-28.
- Gardner, H (1995) *Inteligencias Múltiples, la teoría en la práctica*. Paidós.
- Guyot, V. (2016). Epistemología, prácticas del conocimiento y universidad. *Itinerarios educativos* 9, 11-26.

La presente ficha fue elaborada en el marco del espacio curricular: **Producción y Comunicación del**

Conocimiento I, II y III.

Diseño: Lic. Mariana Mugna.